

24-30 AUGUST 2026

比播放 更快

五秒画面开始在三秒内返回，三十秒成片与四十秒延展同周落地。速度改写了制作节奏，连续性、声音和信任也被推到镜头前。

EDITOR'S NOTE

等待这件事， 忽然没那么理所当然了。

过去做 AI 视频，先要学会等。等队列，等短片，等失败后再抽一次。本周几次发布把等待压得很短：五秒画面可以在三秒内返回，草稿便宜到适合连续试，场景也能从十秒一路接到四十秒。

这并没有让电影自动完成。它只把导演、剪辑和观众拉得更近。人可以趁着一个念头还热，立刻看见下一版。本期从速度出发，也看看连续性、声音授权和公众信任如何跟上。

报道窗口	阅读时间	动态片段
24-30 AUG	34 MIN	4 GIFS

03	THE WEEK	七天时间线与六个判断
05	WAN 3.0	三十秒、文件输入与价格
10	CONTROL	延展、关键帧和低清草稿
17	FASTER	H3 Max、FastH3 与直播实验
26	CONTINUITY	声音、同步与连续人物
31	TRUST	角色授权、披露与检测器
37	THE FIELD	平台样本与本周作品
44	NEXT	工具、征集、行动与来源

THE WEEK, EDITED

七天里，
时长、速度和
控制一起向前。

按公开发布日排列。排行榜与播放量为截稿时快照。

08.24

Wan 3.0 正式开放

最长三十秒，支持文档、表格、幻灯片和网页输入。

[官方发布](#)

08.24

HeyGen 公布连续性方案

逐段生成的访谈视频，用测量、修复和锁定维持同步。

[工程报告](#)

08.24

WildBrain 收购 Personality AI

儿童角色、授权 IP 和实时对话进入同一套生意。

[公司公告](#)

08.26

《Junkyard King》第二章上线

十五分钟连续动画，让 AI 影像离一次性短片又远了一步。

[完整作品](#)

08.27

Gemini Omni 1.1 Flash 发布

延展、首尾帧、低清草稿、视频参考与 4K 放大同时更新。

[Google](#) [官方说明](#)

08.27

H3 Max 与 FastH3 同日亮相

一个追求托管速度，一个把四步开源推理交给本地和研究团队。

[fal](#) [Hao AI Lab](#)

SIX READS

先读六个结论

后面四十四页交代过程、限制和可以动手的地方。

01 长视频不再只靠后期拼接。 Wan 3.0 直出三十秒，Google 的场景延展累计可到四十秒。 05	02 低清草稿变成正式步骤。 先看动作和节奏，再花钱做高清，返工可以更早发生。 14	03 生成开始快过播放。 fal 的内部测试把五秒片段压到三秒以内，实时导演第一次有了样子。 18
04 开源也在追赶实时。 FastH3 用四步推理换速度，并把权重、LoRA 和代码一并开放。 21	05 连续性越来越像工程问题。 时码、响度、共享场景与验收锁定，比一句“保持一致”更可靠。 28	06 观众开始追问制作过程。 披露含糊时，工具本身会盖过作品；透明度正成为创作者信用的一部分。 34



THE LONGER SHOT

Wan 3.0 把单次输出拉到三十秒。

阿里云 8 月 24 日开放 Wan 3.0。官方列出的重点包括最长三十秒、1080p、原生音画，以及更丰富的输入材料。

三十秒不等于三十秒都可直接交片。它先解决的是镜头被硬切得太碎：人物走进房间、完成动作、说完一句话，可以留在同一次生成里。

[阿里云官方发布 ↗](#)

THE NUMBER

30

SECONDS

多出来的二十秒，装得下一段完整动作。

00:00

00:10

00:20

00:30

对白 一句话可以留下停顿和反应，不必每个口型都另起一条。	调度 入画、移动、转身和离场有机会在同一空间里完成。	声音 原生音画减少后期寻找环境声和临时配音的次数。
发布与价格报道		仍要检查 人物身份、手部、景别和环境细节会不会在长镜头后半段漂移。

BEYOND THE PROMPT BOX

文档、表格、幻灯片和网页，开始进入视频入口。

Wan 3.0 的产品页面把多种办公文件列为输入。它瞄准的不只是写提示词的人，也包括拿着脚本、产品资料和提案开工的团队。

文件输入省的是搬运时间。资料能否被正确理解，仍要靠人检查。

DOC 脚本 / 方案 提取人物、动作、场景和叙事顺序。	XLS 镜头表 / 商品表 把结构化字段转成批量视频任务。
PPT 提案 / 分镜 保留页面次序，生成可观看的演示草稿。	WEB 品牌页 / 产品页 读取公开页面中的文字和视觉线索。

输入类型说明 ↗

THE COST OF A TRY

分辨率越高， 每一次决定越贵。

公开报道列出的中国区价格按秒计费。8 月 24 日至 9 月 23 日有七折活动，下面先用原价比较。

480P	720P	1080P
¥0.30 / 秒 三十秒约 ¥9	¥0.60 / 秒 三十秒约 ¥18	¥1.20 / 秒 三十秒约 ¥36

价格来源 [↗](#)

制作建议

动作和构图先用低分辨率确认；只有入选镜头再做 1080p。十次无差别高清重抽，价格很快超过一次精心准备的拍摄。

DISTRIBUTION MATTERS

模型发布当天，就进入另一套工作流。

Runway 8 月 24 日把 Wan 3.0 加进 Tool Mode 与 Workflows。创作者不用离开现有项目，就能把它和其他模型、素材及自动步骤接起来。

模型竞争之外，入口也在竞争。哪个工具能留住脚本、参考图、版本和批准记录，哪个工具就更接近日常制作。

Runway 更新日志 ↗

Creative ▾Dev ▾Robotics ▾Research ▾Resources ▾Enterprise ▾Pricing

new updates and improvements to Runway

es

Enterprise

Org Config Alerts

Org admins now see alerts in org settings when workspaces are missing SSO enforcement or lack a low-credit email, with directly.

Enterprise

Default SSO for New Workspaces

Org admins can now set a default SSO configuration that automatically applies to every new workspace created in the org manually copy SSO settings each time a new workspace is spun up.

website uses cookies

and our third-party partners use cookies, pixels, and other technologies to collect, record, and share mation you provide as well as information about your interactions with our site for ad targeting, analytics, onalization, and site functionality purposes.

ontinuing to use the site or by clicking one of the buttons below, you agree to the use of these technologies (as rcribed in our [Privacy Policy](#) and subject to your settings) and our [Terms of Use](#) (which contains important ers).

Essary ☒

Functional ☒

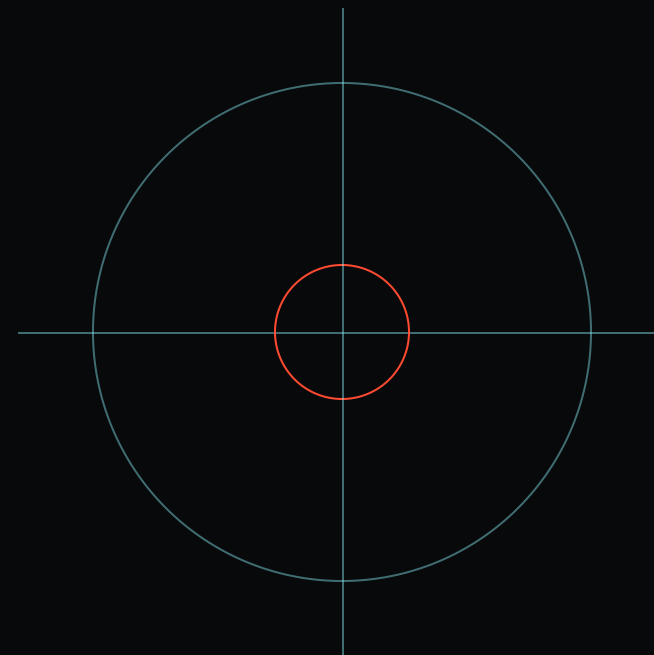
Analytics ☒

Advertising ☒

Show details >

CONTROL / 01

更长之后， 还要更好控制。



场景延展、首尾帧和低清草稿，把“再来一条”拆成几个更明确的动作。

on & AI ▾ Products & platforms ▾ Company news ▾ Feed

ome > Innovation & AI > Technology > Developer tools

Gemini Omni 1.1 Flash lets you build with more control

g 27, 2026
nin read

Omni now delivers studio-quality video production, including the ability to extend scene, first and last frame interpolation, crisp 4K upscaling, faster prototyping, and more.

ish Nangia
Product Manager, Google
DeepMind

Alisa Fortin
Product Manager, Google
DeepMind

Share



Gemini Omni 1.1 Flash

FIVE CHANGES AT ONCE

Google 这次更新的重点， 是怎么做片。

Gemini Omni 1.1 Flash 同时加入场景延展、首尾帧、360p 草稿、视频参考与 1080p / 4K 放大。

这些功能分处不同环节，却指向同一件事：先把动作和结构定下来，再逐步增加质量。生成视频开始有了粗剪、精修和交付的层次。

官方发布 ↗



Extend your story
in multiple direction

KEEP THE SCENE MOVING

每次续十秒， 累计可到四十 秒。

新版本会读取前一段最多十秒的上下文，再续出下一段十秒。官方给出的累计上限是四十秒。

延展最适合保持同一动作和空间。它并不保证长片级人物稳定；每次续接都应检查脸、服装、物件位置和声音边界。

00 10 20 30 40 SEC

功能说明 ↗



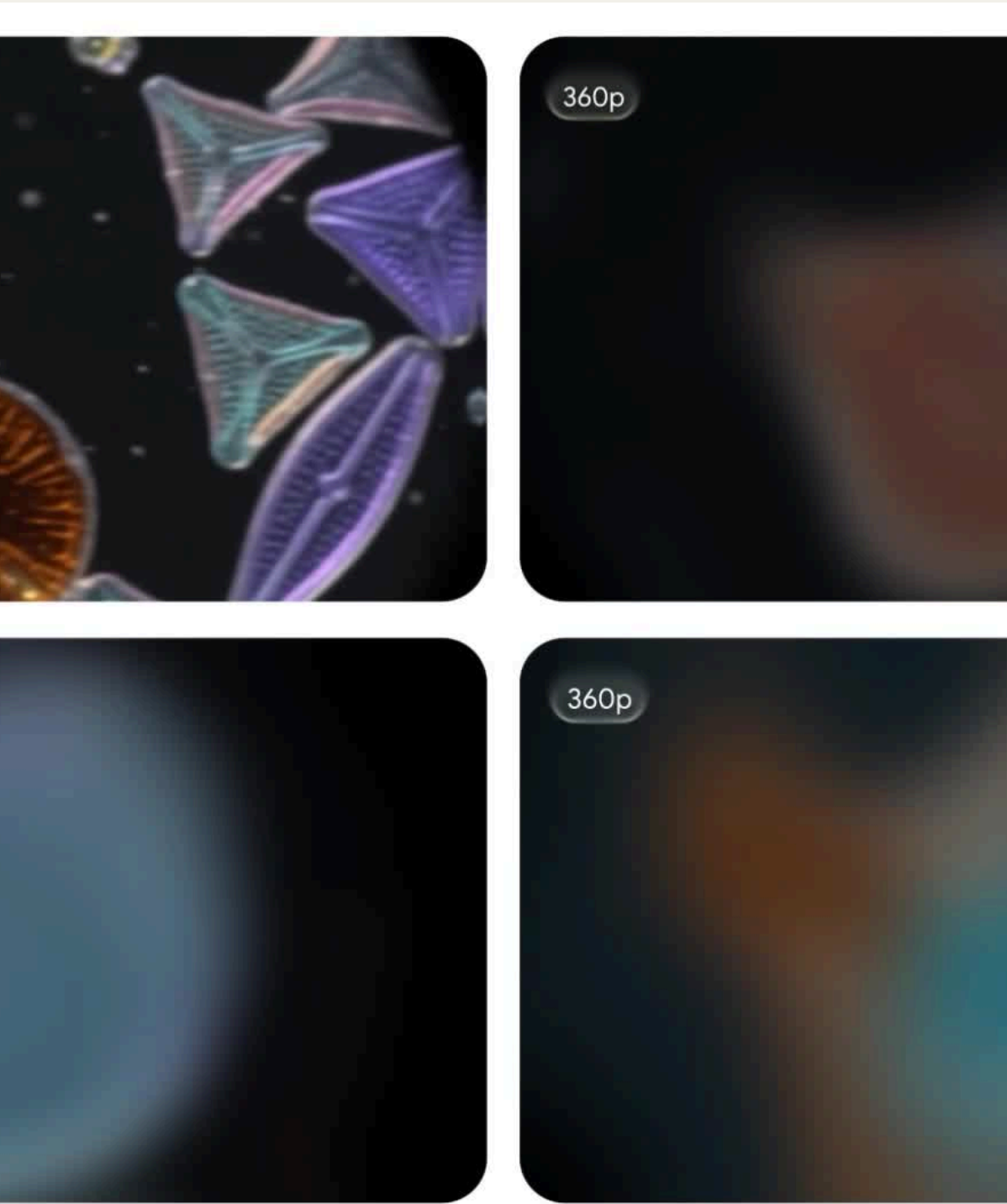
FIRST FRAME / LAST FRAME

先决定从哪里出发，也决定落在哪里。

首尾帧让创作者指定起点和终点，中间运动由模型补完。它适合转场、变形、镜头连接和产品展示。

好用的关键是两张图之间要有可解释的路径。人物姿态和镜位相差太远，模型会用突变或遮挡把问题藏起来。

查看完整演示 ↗



CHEAPER QUESTIONS

草稿的任务， 是便宜地提问。

Google 称 360p 草稿最多可快 60%，成本约为 720p 的三分之一。它适合先判断动作、镜位和节奏。

- 人物有没有走对方向
- 镜头是否离得太近
- 动作能不能在时长内完成
- 画面重心是否方便剪辑

这些答案确定后，再做高清版本，钱花在已经入选的镜头上。

草稿模式说明 ↗



Gemini Omni 1.1 Flash

Available via APIs

INPUT / OUTPUT

三秒参考， 把动作交代清楚。

新版本可读取最长三秒的视频参考，并支持把结果放大到 1080p 或 4K。参考视频适合传递运动、节拍和镜头习惯；角色授权仍要单独解决。

参考视频

动作、速度、节奏

文字

场景、情绪、限制

放大

入选镜头的交付准备

[完整功能列表 ↗](#)

A SMALL PRODUCTION LOOP

先问四个小问题，再做一条昂贵的片。

01	02	03	04	05
参考	360p 草稿	锁定	延展	放大
用三秒动作或首尾帧说明运动方向。	只看动作、景别、节奏和可剪性。	保存提示词、种子、参考和入选版本。	每十秒验一次人物、空间和声音。	只有批准镜头进入 1080p 或 4K。
本周可试	同一镜头先做三条 360p，只允许改变一个变量。选出运动最对的一条，再进入高清。			

流程依据 ↗

FASTER / 02

当生成时间
短于播放时间。

GEN		2.53s
PLAY		5.00s

画面不必等人离开思路。导演可以在对话里修改下一场。

[Docs](#) [Discord](#)

Introducing H3 Max by fal

**Team fal**

Aug 27, 2026 · 5 min read



Announcing [H3 Max](#), a post-trained version of MiniMax H3 developed by fal Research and optimized for maximum speed by fal's inference team.

In our human preference evaluations, H3 Max ranks #1 across overall quality, prompt understanding, and aesthetics against leading video models. It does so

POST-TRAINED FOR SPEED

fal 把 H3 做成了一条更快的托管线路。

fal 8 月 27 日发布 H3 Max。它基于 MiniMax H3 做后训练，重点是缩短等待时间，同时维持可用画质。

公司称，五秒视频可在三秒内生成，吞吐量约为官方端点的三十五倍。硬件、并发和测试样本来自 fal，外部团队仍需用自己的任务复测。

[fal 官方发布](#)



FASTER THAN PLAYBACK

这条五秒画面， 端点记录约 2.53 秒。

官方示例把推理时间写在页面上。速度足以让人边看边改，也足以支撑现场演示和快速分镜。

端点时间不包括人的思考、上传、排队、下载和后期。制作总时长不会自动缩成三秒，最慢的环节会换位置。

[模型端点与示例 ↗](#)

	H3 Max	Gemini Omni Flash	H3 Official	Wan 3.0	Seedance 2.5	FLUX.3	Kling 3 Standard
Overall Bayesian ELO	2080	2060	2048	2044	2014	1996	1930
Prompt understanding Bayesian ELO	2081	2064	2048	2021	2009	1995	1927
Average latency seconds	3.49s	26.70s	122.00s	176.93s	68.09s	46.29s	43.80s
Artificial Analysis Ranking Image-to-Video	#1	#5	#4	-	-	-	#14
Design Arena Score ELO Rating	#1	#10	#2	-	#4	#5	-

THE ASTERISK PAGE

第一名来自公司自己的测试。

fal 表示 H3 Max 在其内部人类偏好评测中排第一。这个结果能说明团队做过质量比较，不能替代独立盲测。

- 提示词和样本如何选择
- 每个模型用了多少次重抽
- 评审者是否知道模型名称
- 失败样本有没有计入

速度可以直接计时，审美判断需要更透明的样本和方法。

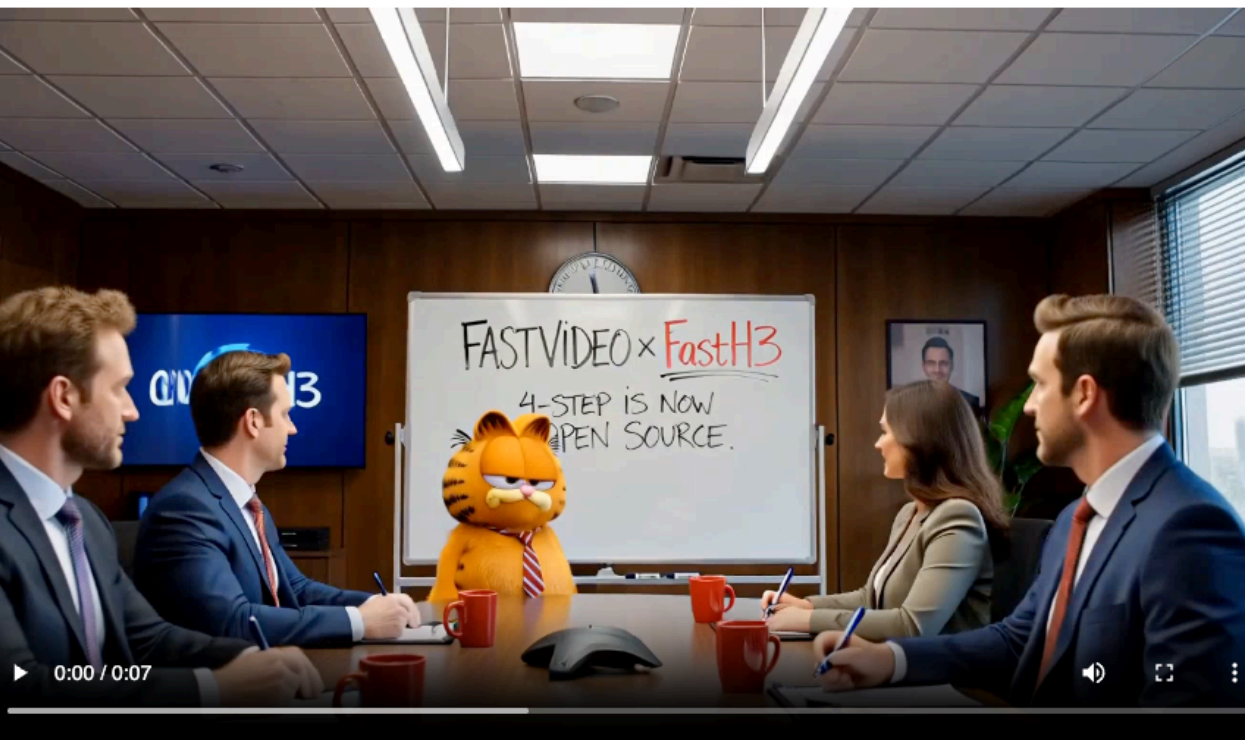
测试图与说明 ↗

[Home](#) [Blogs](#) [Projects](#) [Talks](#) [People](#) [Publications](#) [Contact](#)

FastVideo FastH3 V1: Open-Weight 4-Step Sparse Distilled Minimax H3 for 14x Speedup on NVIDIA Blackwell GPU

August 27, 2026 · 30 min · FastVideo Team

[Stars](#) [4.2k](#) [huggingface](#) [Slack](#)



TL;DR:

FastVideo, in collaboration with [Nuva Lab](#) and the [NVIDIA FastGen](#) team, is open sourcing FastH3 Preview v1

FOUR STEPS, OPEN WEIGHTS

另一支团队，把速度交给了开源社区。

Hao AI Lab 同日发布 FastH3 Preview v1： 四步稀疏蒸馏，开放权重、LoRA 与推理代码。

官方称，八张 B200 可在十三秒内生成十五秒 768p 视频；单张 Blackwell GPU 最高约十四倍加速。Preview v1 目前只支持文生音画，参考图和参考视频仍在计划中。

[项目说明](#)



THE OPEN SAMPLE

速度够看， 连续动作仍要逐 帧检查。

样片里，动作节奏和镜头推进很顺。快速模型最容易暴露的问题也在同一处：高速运动中的肢体、武器和背景线条。

开源权重的价值在于可以复测。团队能用自己的角色、动作和硬件建立样本，而不只看发布页选出来的片段。

[代码与权重入口 ↗](#)

WHAT IS HERE / WHAT IS NEXT

已经开放的，
和还在路上的。

AVAILABLE NOW

- 四步文生音画
- 模型权重
- LoRA 权重
- 推理代码
- FastVideo 工具链

I3S

15 秒 / 768p
8 × B200 · 官方数据

ANNOUNCED NEXT

- 首尾帧模式
- 参考视频模式
- Apple MLX 优化
- 更多消费级显卡适配
- 进一步质量蒸馏

I4×

单张 Blackwell GPU
最高加速 · 官方数据

数字只描述指定硬件和官方样本。不同显卡、分辨率、时长与节点会改变结果。

[路线图与测试条件](#) ↗

📄 2026 AI 郵報讀者調查 | 你用 AI 用出成果了嗎？花 6-8 分鐘告訴我們 → [立即填寫](#)

AI郵報

[首頁](#) [AI新手指南](#) [Claude 學習指南](#) [AI工具教學](#) [小額贊助](#) [AI郵報學院](#)

AI 科技新聞

H3 Max Live 是什麼？Infinite Slop 如何把 AI 影片變成無限直播？

H3 Max Live 讓聊天室決定後續 AI 影片。本文解析 Infinite Slop 如何用平行生成、緩衝與 HLS 組成無限直播。



Philo

30 Aug 2026 — 18 min read

Share

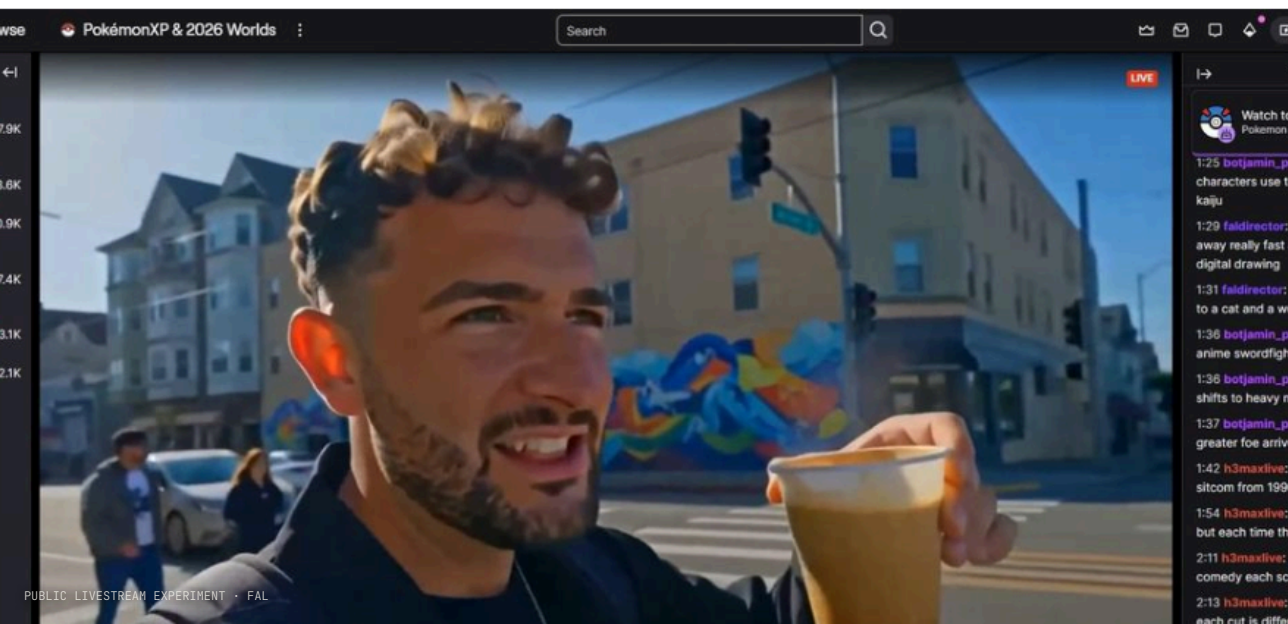
CHAT DIRECTS THE NEXT SCENE

观众打一行字，下一场几秒后出现。

fal 在公开直播实验中让聊天输入 `!prompt`，模型据此生成下一段画面。直播可以持续下去，叙事由观众轮流推动。

它目前停留在公开实验阶段，距离稳定制作服务还有很远。重复、失控、内容安全和故事断裂都很明显，却让“实时生成频道”第一次有了可观看的形状。

fal 公告 ↗



THE LIVE QUESTION

观众不只点播，也开始改写下一镜。

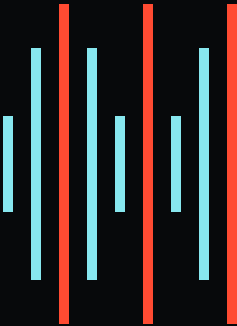
生成快过播放以后，直播、游戏、虚拟人和互动剧都能把反馈塞进下一段画面。

实验背景 ↗

01 导演变成主持人 先给世界边界，再从观众输入里挑选可继续的方向。	02 剪辑发生在生成前 系统要判断哪些提示能接住上一镜，哪些会毁掉人物和空间。
03 安全审核必须同步 直播没有几小时后的人工补救，输入过滤和画面审查要在几秒内完成。	04 好故事仍需记忆 没有角色状态和前情，快速生成只会得到连续的随机场面。

CONTINUITY / 03

快起来以后，
别让人散掉。



观众会原谅一帧小瑕疵，很难忽略角色忽然换了声音、表情和位置。

VoiceArena.com

The evals layer of Voice AI

Leaderboards

Datasets

Contact Us

Speech-to-Text (STT)

Text-to-Speech (TTS)

Speech-to-Speech (S2S)

Voice Cloning

Diarization

Music

VoiceArena.com

TTS Leaderboard

+ Add Your Model

⌵ Arena

📄 Methodology

LANGUAGE

🇺🇸 US English

🇯🇵 Japanese

🇧🇷 Brazilian Portuguese

🇻🇳 Vietnamese

🇸🇦 Arabic MSA

🇮🇳 Hindi

🇲🇽 Mexican Spanish

🇨🇳 Mandarin

🇩🇪 German

🇫🇷 French

+ Request a language

CATEGORY

All

Customer support

Media & Entertainment

Gen-conv

Content creation & Edu

🏦 Banking

🏥 Insurance

🏠 Home Services

📶 Telecom

🏥 Healthcare

💻 Software & SaaS

🛒 Retail & E-commerce

✈️ Airlines

🍽️ Restaurants & QSR

🔊 Built verbatim from real production calls, not LLM-authored sentences.

MODEL TYPE

All models

Real-time only

RANK BY

Quality

TTFA

TTFA above median quality

Rank ⌵	Creator ⌵	Model ⌵	Bradley-Terry Elo ⌵	95% CI	Time to First Audio ⌵	Total Gen Time ⌵
1 (1-2)	 Cartesia	Sonic-3.6 ⚡ Real-time	1085	±15	NA	NA
2 (1-2)	 Google DeepMind	Gemini 3.1 Flash TTS	1071	±6	955.5 ms	6,558.5 ms
3 (3-4)	 Cartesia	Sonic-3.5 ⚡ Real-time	1048	±7	256 ms	1,291 ms
4 (3-4)	 Speechify AI	Simba 3.2 ⚡ Real-time	1045	±7	392.5 ms	1,482 ms
5 (5-10)	 xAI	Grok TTS ⚡ Real-time	1010	±6	360 ms	2,868 ms
6 (5-11)	 Murf AI	Falcon 2 ⚡ Real-time	1008	±12	NA	NA
7 (5-12)	 Maya Research	Maya-2-Global ⚡ Real-time	1005	±10	NA	NA

A LEADERBOARD SNAPSHOT

Sonic 3.6 在英语榜单 首发靠前。

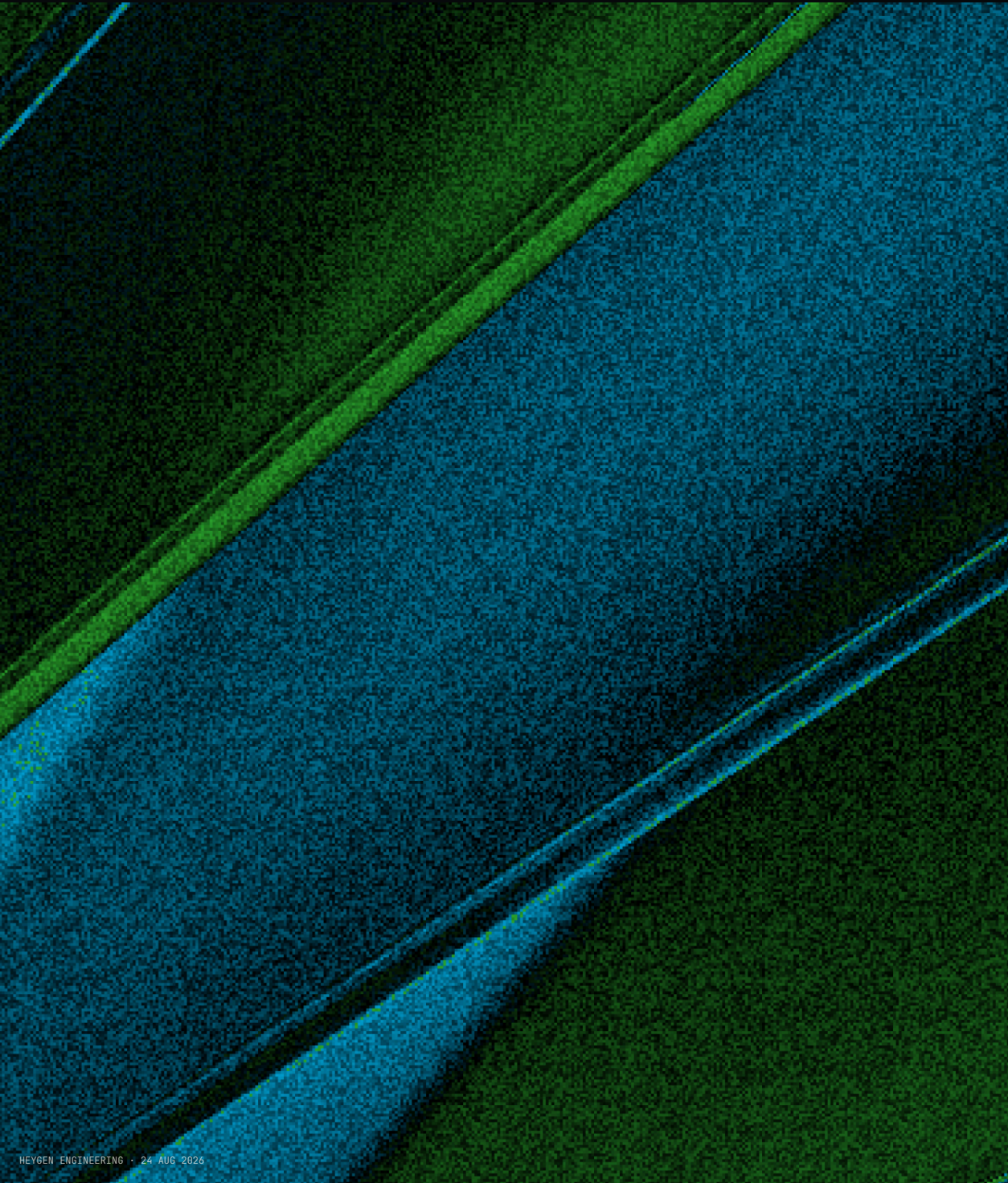
Voice Arena 的美式英语榜单给 Sonic 3.6 约 1085 Elo，与 Gemini 的领先模型在统计区间内接近。Artificial Analysis 的受控测试也把它列在前排。

排行榜每天会变，样本语言和评分人群也会影响结果。选声音时，角色年龄、语气稳定与长句耐听，比一张总榜更重要。

[Voice Arena ↗](#) [Artificial Analysis ↗](#)

TOPIC · REPO · DEV · BLOG · NEWS · SNAPSHOT

RW / 008



GENERATE → MEASURE → REPAIR

每句单独生成， 如何还像同一场谈话？

HeyGen 的视频播客把主持人与嘉宾的发言逐段渲染。问题随之出现：时间漂移、响度不一、视角跳动和表情断裂。

团队给出的办法很朴素：先生成，再测量；超出阈值就修，合格才接受。连续性从一句提示词，变成一组可检查的条件。

[阅读工程报告 ↗](#)

TIME IS THE MASTER

一场对话，
先把声音当作
总时钟。

40_{ms}

25fps 的一帧
画面剪点只能落在固定帧格上。

≈200_{ms}

原型累计漂移
团队加入停顿对齐后再修正。

I4_{dB}

说话人响度差
主持约 -15 LUFS，嘉宾一度低至 -29 LUFS。

- 01

先定音频时长和停顿。
- 02

把视频边界吸附到帧格。
- 03

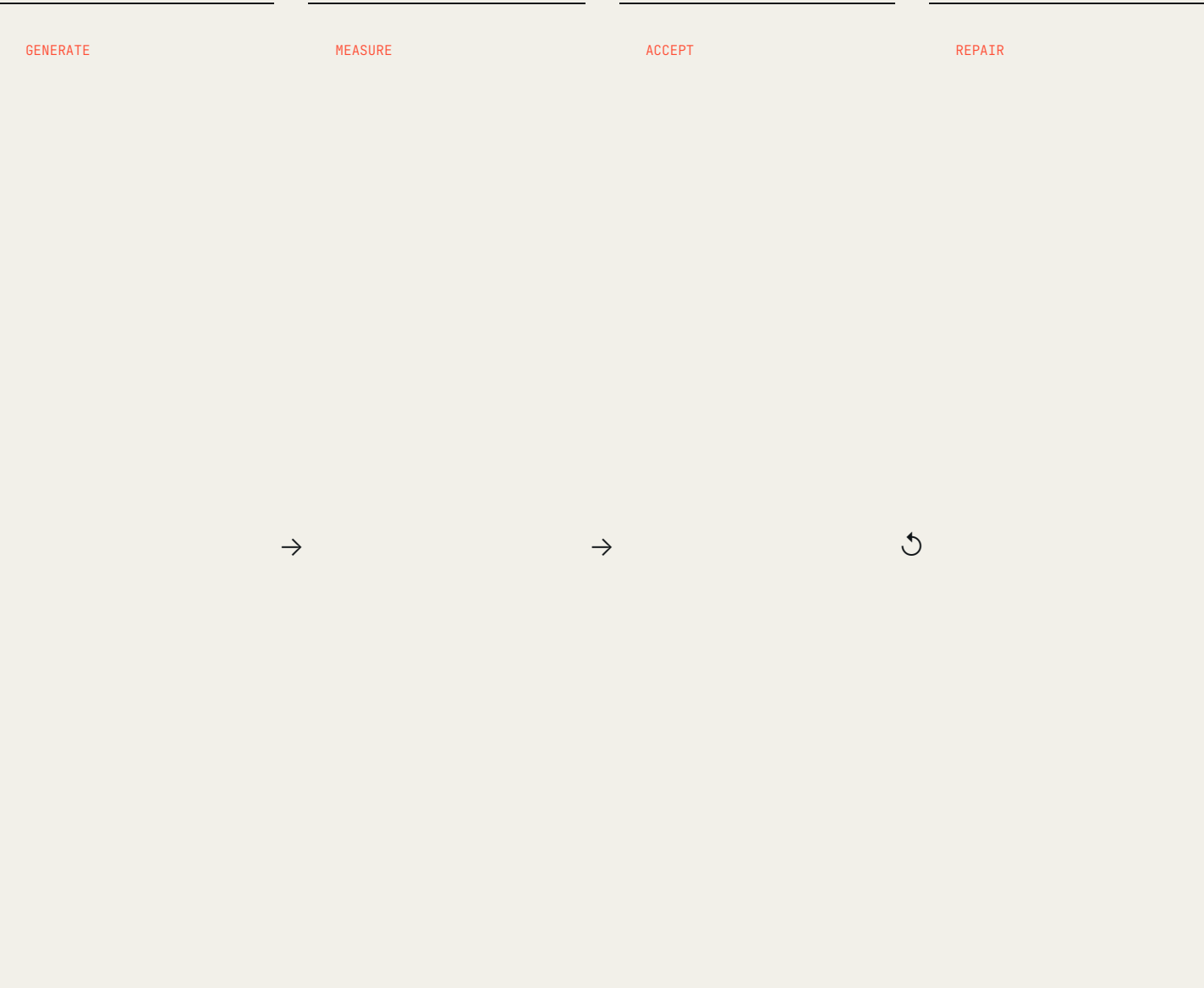
响度统一后再合成。
- 04

超差片段单独返修。

THE ACCEPTANCE GATE

预览会变， 批准后的版本 不能变。

HeyGen 用共享场景生成远景和近景，再把通过审核的预览锁成固定快照。后续渲染只读取这个版本。



可直接借用生成角色、声音与镜头 每个镜头保存“批准版本号”，脚本、声音或人物资产更新时，不要悄悄覆盖已经通过的画面，只返回失败的局部

完整实现 ↗

TRUST / 04

速度越快， 说明越要清楚。



观众不要求每个创作者提交技术论文。他们要知道，谁写、谁演、谁授权，机器做了哪一段。

LICENSED CHARACTERS, LIVE CONVERSATION

动画角色开始从屏幕里出来说话。

WildBrain 以现金与股票收购 Personality AI，后者为授权角色提供面向儿童的实时对话体验。

这笔交易把角色版权、语音、对话模型和家庭设备接在一起。公司列出的现有案例包括 Amazon Fire Kids 上的 Hey Peppa Pig。

[公司公告 ↗](#)

Brain™

FranchiseLicensingContentNetworkNews

WildBrain acquires Personality AI, a trusted partner for bringing beloved characters to life

Build once and deploy anywhere, Personality AI's safe-by-design conversational AI experiences extend WildBrain's offering to IP holders across the industry, with each character experience becoming a durable, licensable asset

Acquisition advances WildBrain's strategy in several key areas:

- **PRIVO COPPA Safe Harbor Program certification:** products go through independently assessed certification by an FTC-approved body for compliance with the Federal Children's Online Privacy Protection Act
- **Proven products include Hey Peppa Pig:** interactive voice experience developed with Hasbro that lets kids talk with Peppa Pig on Amazon's Fire Kids tablets
- **Strengthens WildBrain's franchise flywheel:** enables ongoing fan interaction beyond traditional licensing and content, unlocking an always-on experience
- **Broadens WildBrain CPLG's offering:** adds proprietary consumer engagement capabilities, further positioning the licensing agency as an integrated partner for franchise growth
- **Expands monetization opportunities:** adds a new interactive and experiential consumer category alongside traditional licensing programs
- **Deepens fan engagement:** supports brand relevance and drives demand across the broader licensing ecosystem
- **Enhances WildBrain's management team:** brings proven operating and technology expertise in-house at an integral time in the Company's evolution

WildBrain · 24 AUG 2026

Hey Peppa Pig



THE DEAL

先付约
1100 万美
元，
更多钱要
看后续表
现。

WildBrain 公布的结构包括现金、股票、周年款与业绩对价。最高金额并不等于当天成交价。

≈\$11M		\$2M		≤\$56M	
现金 + 100 万股 WildBrain 股票		首个周年日后续对价		与未来业绩挂钩的额外对价	
儿童产品的四道门	授权角色		年龄适配	内容审核	数据与语音处理
公司称产品通过 PRIVO COPPA Safe Harbor，并不储存或变现儿童个人身份信息和声音记录；这些为公司披露，后续仍需看实际执行。				交易与安全说明 ↗	



THE AUDIENCE ASKS HOW

一句像机器的话， 足以让观众怀疑整 条视频。

TheWrap 报道，Hank Green 因一句措辞引发观众猜疑。他承认用 AI 做研究，否认用 AI 写脚本，随后放慢频道更新并公开新的使用规则。

CreatorIQ 调研里，AI 更常用于脑暴、写作和编辑，直接生成视觉内容的比例低得多。工具用在哪里，正在成为观众判断作品的背景。

[TheWrap 报道 ↗](#)

[Become](#)[Video & TV](#) [Events](#) [Support KQED](#)

NEWS

New California Law Requires AI Companies to Publish Detection Tools. Are They Complying?

Weeks after the state's AI Transparency Law took effect, researchers looked into which companies generating images and audio met the mark.

17, 2026 Updated 3:37 pm PT

ella Jackson



Table ^

KQED AUDIO CALIFORNIA SB 942

COMPLIANCE ≠ ACCURACY

法律要求有工具， 没有保证工具一定 准。

KQED 检查加州 SB 942 要求的 AI 内容检测入口，发现公司是否提供工具、工具是否易找、结果是否可靠，是三件不同的事。

检测器更适合提供线索，不适合独自给作品定罪。发布方保存来源、导出记录和编辑说明，往往比事后猜测像素更可靠。

[KQED 调查 ↗](#)

PUBLISH WITH A RECEIPT

说明制作过程，不用写成道歉信。

四行具体说明，通常比一句“AI 辅助”更有用。

TEXT	IMAGE	VOICE	RIGHTS
文字是谁写的 人工撰写、机器整理，或两者如何分工。	画面如何完成 实拍、生成、合成、修图分别到哪一步。	声音从哪里来 真人录制、授权克隆、合成语音或混合。	人物与素材是否授权 涉及真人、角色 IP、音乐和参考素材时写清。
一句示例	“脚本由作者撰写；分镜与环境画面使用生成工具；角色声音由授权演员录制；成片由人工剪辑与调色。”		

讨论背景 ↗

Reel

Get Sta

Generated UGC Content on TikTok and Instagram

AI-Generated UGC Content Is Working on TikTok in 2026

Builder of #1 apps · 1 billion+ UGC views · Last updated August 22, 2026



THE FIELD / 05

热度落在作品
上，
不落在工具名
上。

本周样本里，先给结果、再说方法的短片，
比站着念稿的 AI 主播更容易留下人。

[Lightreel 样本报告 ↗](#)

Fictional-product showcase

The implication is not that every brand needs "brainrot." The transferable mechanism is **impossible visual premise that creates curiosity before the selling begins.**

2. Result-first tutorials

A large share of this week's successful "AI UGC" was actually human-led creator co-making AI ads. The strongest version showed the finished result immediately, then a workflow.

A serum tutorial opened on a cinematic bottle advertisement before moving into Chi Flow, Nano Banana 2 and Omni Flash. Another creator turned a single product link in a commercial using Media.io, which generated the script, synthetic voice, CGI product and feature callouts.

87K VIEWS • 4.0% ENGAGEMENT

Finished serum ad first; workflow second.

SHOW THE PAYOFF EARLY

先让人看见变化， 再解释怎么做。

LighttreeI 对 8 月中旬一批高互动 AI UGC 的观察，反复出现四类内容：结果先行的教程、无法实拍的产品画面、情境喜剧和有实际互动的虚拟角色。

这组选样无法代表整个平台。它更像一个创意雷达：告诉人们近期哪些格式值得继续试。

样本与方法 ↗

htReel

Get Starte

Contents

d UGC is working

okesperson reads

t the winning story

clearest AI UGC

rmats gaining

ls brands and

using

compares with

s Instagram

should test now

ay

> **TL;DR:** Over the past seven days, AI UGC gained the most traction when it behaved like entertainment or demonstrated an impressive workflow—not when a flawless avatar simply read a script. Seedance 2.5 powered much of the strongest product work, while human UGC retained a credibility advantage whenever purchase decisions required observable proof.

AI-generated UGC is working—but “AI spokesperson reads script” is not the winning story

The clearest pattern from TikTok and Instagram between August 15 and August 22, 2023, was a shift between **AI as the content** and **AI quietly replacing production**.

AI performed best when viewers received at least one of three things:

1. An entertaining, culturally specific story they would watch without the promotion.

2. A visible transformation from one photo, link, or prompt into a finished advertisement.

3. A synthetic person who could convincingly interact with the product—not merely state facts.

The weakest recurring format was the conventional, centered AI spokesperson reading a script in one static shot. Recent broader TikTok cohorts place that format near normal account production, while absurd AI entertainment that delays the product reveal showed materially stronger engagement behavior.

The week’s clearest AI UGC winner

The biggest verified example was an InVideo AI-sponsored mockumentary about a stereotypical German tourist. It did not resemble a direct-response ad: it used deadpan narration, rich cultural details and a consistent synthetic character. InVideo appeared primarily for its persistent disclosure and the closing brand card.

SAME TOOL, DIFFERENT RHYTHM

TikTok 要梗，Instagram 要收拾干净。

TIKTOK	INSTAGRAM
前提明确、冲突快、反差大，角色可以粗犷一点。	结果清楚、画面完整、步骤可收藏，产品感更重。

两边都不太奖励静止的 AI 主播念稿。角色需要拿起东西、移动、失败或改变环境，画面才像事件。

完整观察 ↗

TikTokInstagramSeedance2.5InVideo

RW / 008



THE WORK TRAVELS FARTHER

《我这一生最大的罪，是把人写成了妖……》

截至 8 月 31 日截稿，B 站公开接口显示约 1755 万播放、151 万点赞、131 万投币和 78 万收藏。

创作者在相关报道中提到 Seedance 2.5 与 GPT Image 2。让作品扩散的仍是熟悉的神怪母题、清楚的情绪和能被复述的句子。数字是热度快照，无法证明艺术质量或商业回报。

17.55M
播放

1.51M
点赞

1.31M
投币

观看原作 ↗



FIFTEEN MINUTES, SERIALIZED

第二章要接住 第一章留下的人。

Henry Daubrez 与 ODD KID 8 月 26 日上线
《Junkyard King》第二章，时长约十五分钟。

项目保留了剧本、角色表、分镜、合成、剪辑和声音等传统工序。
生成工具参与画面，作品的连续感来自反复维护的角色与世界。

[观看完整作品](#) [制作背景](#)

WHAT SURVIVES THE TOOL

一个靠传播速度，一个靠连载耐力。

AI 影像往前走的方向已经很清楚：更快地击中人，或者更久地陪住人。

BILIBILI SHORT

一句话就能带走

神怪人物、强情绪、短时间兑现。观众先记住故事钩子，再讨论用了什么模型。

[原作 ↗](#)

JUNKYARD KING

人物要回来

第二章的压力来自第一章：外形、性格、空间与语气都不能重新发明。

[原作 ↗](#)

SHAREABILITY

CONTINUITY

BEFORE YOU POST

模型速度变快后，把省下来的时间放在这里。

01 第一秒 观众能不能立刻看懂眼前发生了什么。	02 动作 人物有没有真的影响物体和环境。	03 声音 音色、响度、停顿和口型是否属于同一个人。
04 连续 下一镜是否接住了上一镜留下的状态。	05 来源 角色、声音、音乐和参考素材能不能说明来处。	06 发布 标题与平台格式是否服务作品，而非只写模型名。
本周判断	生成速度已经快到足以省下一部分等待。省下来的时间，如果没有回到	编剧、剪辑和检查，作品只会更快地显得潦草。

平台样本参考 ↗

sources ▾

Open Source ▾

Enterprise ▾

Pricing

Search

Notifications

6

Actions

Projects

Security and quality

Insights

26 Tags

Go to file

<> Code ▾

quest #389 from vercel-labs/claude/threejs-vgpu-i... 2de6899 · 10 hours ago 1,073 Commits

chore(release): prepare v0.3.1-rc.0	5 days ago
feat(docs): add light mode fractal hero	2 weeks ago
feat: polish prism hero reveal	4 days ago
feat(docs): move prism shader to homepage	5 days ago
feat: adopt external GPUDevice for ML runtime interop (ini...	last month
Restore the crust's sharp voronoi structure as a live regist...	10 hours ago
Merge pull request #375 from vercel-labs/branch-contin...	yesterday
Restore the crust's sharp voronoi structure as a live regist...	10 hours ago
feat: adopt external GPUDevice for ML runtime interop (ini...	last month
Simplify triangle LED example and remove post-processing	last week
test: update CLI guide ordering	yesterday
perf: precompute prism glass optics	5 days ago
docs: refine WGSL module examples	3 days ago
Simplify remaining vgpu examples	5 days ago
test(api): capture mock pipeline baseline counts	last month
feat: add S1 adapter core seam (#26)	3 months ago
fix(docs): derive examples API revision from content hash ...	last month

About

Modular library for tensors, viz

vgpu.s

Readme

MIT lic

Contri

Activit

Custo

1.1k st

2 watc

49 for

Report rep

Releases

v0.3.1 5 days

+ 24 releas

Contribu

Language

TypeScr

WGSL 6

ONE TOOL WORTH KEEPING

vgpu: 让浏览器里的 GPU 代码更好拆开重用。

Vercel Labs 开源的 vgpu 是一套模块化 WebGPU 工具。它把着色器、资源和计算任务整理成更容易组合的结构。

对影像团队，它更像底层积木：在线预览、实时滤镜、浏览器推理和交互式图形都可能用到。它不会替你完成影片，却能让网页端的视觉工具少写一些重复代码。

GitHub 仓库 ↗

OPEN CALLS

三个截止日，别等最后一晚。

09.01

COMFY H3 SYNC + SOUND

音画同步社区挑战

适合已有 H3 工作流、能快速整理过程记录的团队。

[规则](#)

09.08

SHANGHAI 100 HOURS

城市 AI 微短剧创作赛

入围团队用一百小时完成项目，强调城市题材和现场协作。

[赛事信息](#)

10.09

PIXLIGHT

全球 AI 电影竞赛

准备期更长，适合把现有短片做一次完整精修。

[官方说明](#)

31 AUG → 06 SEP

接下来七天，看四件事。

01

H3 的开放程度

FastH3 的本地实测会不会接近官方数字；更多参考模式是否按计划出现。

[跟踪仓库](#) ↗

02

Wan 3.0 的真实成本

三十秒长镜头需要多少次返工，决定单镜头预算能不能成立。

[产品页](#) ↗

03

Gemini Omni 1.1 的生态接入

Adobe、Figma、Runway 等合作入口会怎样安排参考素材与版本管理。

[Google 说明](#) ↗

04

实时生成的审核与记忆

H3 Max Live 若继续公开，最值得看的是它如何保存角色状态并拦住危险输入。

[实验动态](#) ↗

SOURCES / 24-30 AUG

每条消息，回到原处。

以下为本期主要来源。公司性能数字均保留发布者口径；社区数据为截稿时快照。

01	阿里云百炼 · Wan 3.0	09	TheWrap · Creator backlash
02	Runway · Changelog	10	KQED · Detector audit
03	Google · Gemini Omni 1.1	11	Lightreel · UGC sample
04	fal · H3 Max	12	Bilibili · 热门作品
05	Hao AI Lab · FastH3	13	ODD KID · Junkyard King
06	Cartesia · Sonic 3.6	14	Vercel Labs · vgpu
07	HeyGen · Continuity	15	Voice Arena · US English
08	WildBrain · Acquisition	16	IT Home · Wan 3.0 价格

RAINWALKER NOTE

机器省下的等待， 最好还给判断。

本周最有分量的变化落在速度。生成开始进入人的反应范围：看见、修改、比较，再看见。

这会让制作更轻，也会让轻率更便宜。人物散掉、声音失真、授权含糊、观众不信，都能随着速度一起放大。下一阶段的专业感，来自知道什么时候停、哪一版该留下、什么需要说明。

ISSUE 008

00:48:00

END OF TRANSMISSION

[返回目录 ↑](#)[下载 PDF ↗](#)